

Insekten krabbeln virtuell ins Finale

Software-Challenge: Humboldt-Schüler für Endrunde qualifiziert

VON KARIN JORDT

KIEL. Die Insekten sind los: Beim bundesweiten Programmierwettbewerb „Software-Challenge 2020“ wuseln virtuelle Käfer, Spinnen, Grashüpfer und Ameisen über das Spielfeld und machen der gegnerischen Bienenkönigin den Lebensraum streitig. Hive heißt das aktuelle Spiel, bei dem Schülergruppen ihre Computerprogramme gegeneinander antreten lassen.

Seit Monaten haben 52 Schulteams mit 227 Jugendlichen aus ganz Deutschland daran getüftelt und ihre Clients, die virtuellen Spieler, ins Rennen geschickt. Am Freitag, 12. Juni, findet um 14 Uhr das Finale statt – allerdings nicht wie in den Vorjahren auf einer Bühne mit Zuschauern, sondern online. Dann messen sich die acht Programme, die es in die

Endrunde geschafft haben, bis ein Sieger feststeht. Das Spielfeld besteht aus Sechsecken, in denen sich die verschiedenen Insekten unterschiedlich fortbewegen können. Ziel ist, mit ausgefeilter Taktik die gegnerische Bienenkönigin zu umzingeln.

➔ **Ziel des Computerspiels Hive ist, mit ausgefeilter Taktik die gegnerische Bienenkönigin zu umzingeln.**

Aus Kiel und Umgebung sind die Humboldt-Schule und das Gymnasium Altenholz dabei. Außerdem haben sich Informatikfreaks aus Husum, Lübeck, Gießen, Hamburg und Eggenfelden (Bayern) für das Finale qualifiziert. In der Kieler Humboldt-Schule waren zunächst fünf Teams am Start, ei-

ne Mannschaft mit Jan Kunau, Paul Koch und Jan Krieger aus der elften Klasse im Physikprofil schaffte es bis ins „Final Eight“. Die 17-Jährigen haben viel Zeit investiert, um an der Strategie zu tüfteln, wie sie in einer Video-Pressekonferenz berichteten.

„Für alle Finalteams ist es sehr schade, dass sie in diesem Jahr nicht vor Ort sein dürfen“, bedauert Koordinatorin Ulrike Pollakowski von der Uni Kiel, „Corona machte uns allen einen Strich durch die Rechnung.“ Als Livestream werden die Viertel- und Halbfinale sowie das Endspiel übertragen. Die Grußworte und die Verleihung des „Best-Teacher-Awards“ an Lehrer Andreas Borrmann vom Gymnasium Altenholz werden als Aufzeichnungen eingespielt. Die Urkunden für die Stipendien werden per Post zugeschickt.



Bei einer Video-Pressekonferenz informierten Organisatoren, Lehrer und Schüler online über die diesjährige Software-Challenge, das programmierte Spiel Hive und die geplante Endrunde. FOTO: KARIN JORDT

„Nach dem Finale ist vor dem Finale“, sagt die Koordinatorin. So werde es auch im kommenden Schuljahr wieder bundesweit die Software-Challenge geben, bei der Schülergruppen aus Oberstufen unter Anleitung wissenschaftlicher Hilfskräfte ein

Computerprogramm schreiben, das den Part eines Spielers übernimmt. Das Projekt ist eine Initiative des Instituts für Informatik der Uni Kiel und wird von Sponsoren unterstützt. Die enge Zusammenarbeit von Uni, Wirtschaft und Schulen dient allen Beteiligten: Die Ju-

gendlichen erhalten einen Einblick in das Studienfach Informatik, die Universität bekommt motivierte Studienanfänger und die Wirtschaft den erwünschten Nachwuchs.

➔ **Informationen** unter: www.software-challenge.de